

*SKaGeN speelt*

## **GAMBLING GAME**

*Lesmap*

***Sajid Khan says:*** “The word ‘Game’ started with the smugglers. You go from one country to another. They have a secret plan and they call it ‘The Game’: the Walking Game, the Tourist Game, the Taxi Game, etc. From wherever you come, everyone uses that word. But with this game, you play with your life.”

# Lesmap GAMBLING GAME

- X **Introductie:** recensie Gambling Game
- X De **vormgevers** aan het woord
- X Interactief: het **ontsnappingssimulatiespel**
- X De **oorsprong** van het verhaal
- X **Bijlagen:** recente berichtgeving over Frontex / colofon

In deze bundel vindt u enkele hulpmiddelen om leerlingen en jonge toeschouwers in te leiden, alvorens ze plaats nemen in de zaal.



Wij raden aan om minimaal de **inleiding** met hen door te nemen en het **simulatieontsnappingsspel** te spelen. Dit kan een goede *tool* zijn om jonge toeschouwers te betrekken bij de thematiek.

We leiden deze lesmap in met de **recensie** van Floris Baeke die verscheen in De Standaard. De beschrijving geeft een helder beeld van wat de toeschouwer mag verwachten.

Daarna laten we kort enkele leden van de ploeg aan het woord. Wat is het **vormconcept**, wat wou de kostuumontwerpster vertellen met haar design, waarom koos SKaGeN voor een **videogame** en welke dubbele betekenis heeft het woord GAME als het uit de mond van een jongere op de vlucht komt?

Wie meer **achtergrondinformatie** wenst mbt de actuele ontwikkeling rond de thema's van de voorstelling kan terecht in de bijlagen achteraan in deze bundel. SKaGeN verzamelde enkele krantenartikels die meer duiding geven over de organisatie Frontex, de Adrianaschipbreuk en jongeren op de vlucht (the game); drie thema's die aan bod komen in de voorstelling.

Tot slot geven we ook mee dat de voorstelling Gambling Game het sluitstuk is van de **Shadow Game cyclus**. Het project begon met de bekroonde documentaire van Eefje Blankevoort en Els Van Driel (die nog steeds te zien is). Daarna ging SKaGeN aan de slag met de 11.000 whatsapp berichten die tussen de documentairemaaksters en Sajid Khan werden verstuurd. Sajid is ook in Gambling Game de hoofdpersoon. Deze online voorstelling is nog steeds beschikbaar.

Wie interesse heeft, kan op voorhand de smartphone-voorstelling '**SneakPeek: Shadow Game**' volgen. Deze digitale ervaring duurt 7 dagen en loopt via de eigen SKaGeN-app *SneakPeek*. Mailen kunt u naar [suzanne@skagen.be](mailto:suzanne@skagen.be) voor een gratis toegang voor leerkrachten. Meer informatie vindt u in het hoofdstuk 'Oorsprong van het project'.

migratie

**In Gambling game toont theatercollectief SKaGeN iets wat we liever niet zien: de achterkamer van het Europese asielbeleid. Het is een doorwrochte, documentaire voorstelling over het meedogenloze spelletje dat grensagentschap Frontex met mensenlevens speelt.**



Valentijn Dhaenens en Clara Van den Broek in Gambling Game.  
© Wendy Marijnissen

“We collect information 24/7 in real time, using surveillance airplanes and drones”, jubelt een generische stem boven meeslepende orkestmuziek. Die Frontex-propaganda moet ons, Europeanen, geruststellen. Maar in Gambling Game doet ze zeer verontrustend aan.

Dat komt door de waterkoude omgeving: we bevinden ons in het commandocentrum van grensagentschap Frontex. Een zonderlinge kamerplant en computers flankeren drie inspecteurs met badge rond de hals. Visueel is Gambling game knap. Het is net de dystopische regiekamer uit The hunger games, waar de spelmakers de arena monitoren en beslissen over het leven van de deelnemers.

De 16-jarige Afghaan SK, die ook al onderwerp was van SKaGeN smartphone-voorstelling [Sneakpeek shadow game](#), doet mee aan ‘the game’, het eufemisme dat vluchtelingen bezigen om hun oversteek te beschrijven. Navigerend langs de prikkeldraad van het beloofde continent wordt hij door blauwe uniformen beroofd, in elkaar geslagen, weggestuurd. Zero credits left.

“Soms is geweld een neutrale noodzakelijkheid”, klinkt het bij Clara van den Broek met ijzige precisie. SKaGeN toont dat wreedheid ook de geur van kantoorkoffie en maatpakken kan hebben. In naam van ‘neutrale procedures’ worden in Europa geruisloos mensonterende misdaden begaan. “Al dat sentimenteel gedoe heeft geen zin”, aldus een zakelijke Valentijn Dhaenens. Alleen operator Korneel Hamers kampt met gewetenswroeging. De meer persoonlijke besognes in Gambling game – Hamers walgt tot hij kotst in de plant – zijn soms heel opzichtig politiek geladen en uitleggerig, alsof we nog niet doorhadden dat het een kritiek is.

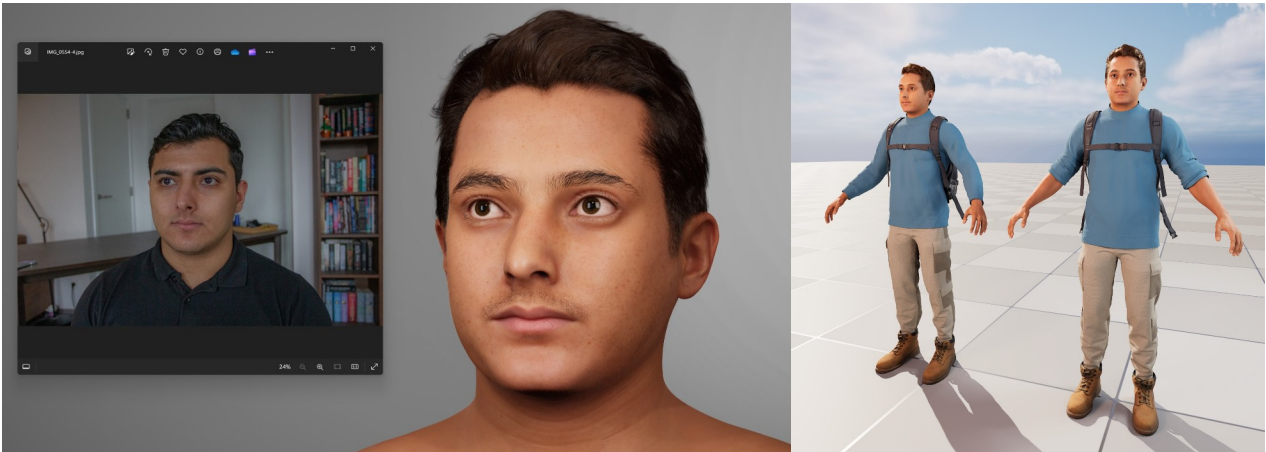
Maar vaak is Gambling game juist heel verfrissend, net omdat het publiek totaal niet onderschat wordt. Vooral de schijnbaar serene, droge momenten bekijken. Zo zien we, in een erg straffe scène, tolken tijdens een lange hoorzitting met Frontex-directeur Hans Leijtens. Zijn antwoorden, verpakt in juridisch jargon, zijn zo glad als zeep. Waarom is dit zo krachtig? Niet omdat het je overrompelt of je een andere wereld in katapulteert, maar omdat het de barre realiteit van de Europese migratiehypocrisie blootlegt, in al haar laconieke bureaucratische brutaliteit.

Zijn mensen op de vlucht nog mensen voor ons, vraagt SKaGeN. Of zijn ze alleen statistieken, dossiers, rode bolletjes op een radar? Welk alternatief is er? SK kijkt ons in de ogen. “One day I will ask you questions. Am I human? Am I an object? Am I data?” Er loopt een rilling over je rug. “Can we be friends?”

# VORMGEVERS aan het woord over GAMBLING GAME

Het theatercollectief SKaGeN heeft sinds meer dan 20 jaar een voorliefde voor vormelijke keuzes die mee de inhoud ondersteunen. Vorm kan namelijk ook inhoud zijn.

In dit geval kozen de makers voor een *game*, meer bepaald PUBG: een populaire online game die ook bij jongeren op de vlucht erg veel wordt gespeeld. Ook SK, het hoofdpersonage, speelde het geregeld tijdens zijn 2,5 jaar durende vlucht van Afghanistan naar Europa. Hij gamede om te ontspannen. Wat de makers van de voorstelling meteen opviel, was dat het spel wat Sajid Khan in PUBG speelde erg veel leek op de echte beproevingen die hij dagelijks onderging: rivieren oversteken, verstoppen in de bossen en verlaten huizen, credits en geld verzamelen om naar de volgende etappe van de reis te kunnen gaan. Maar ook de gevaren bleken dezelfde: stokslagen en martelingen, beroofd worden, enz.



SKaGeN besloot met dit gegeven aan de slag te gaan. De echte SK kreeg een digitale avatar. Hij werd met motion capture geanimeerd en in een hyperrealistische digitale omgeving geplaatst die SKaGeN volledig zelf creëerde, overigens in de zelfde 3D-omgeving als de wereldberoemde games PUBG en FORTNITE: Unreal Engine 5.

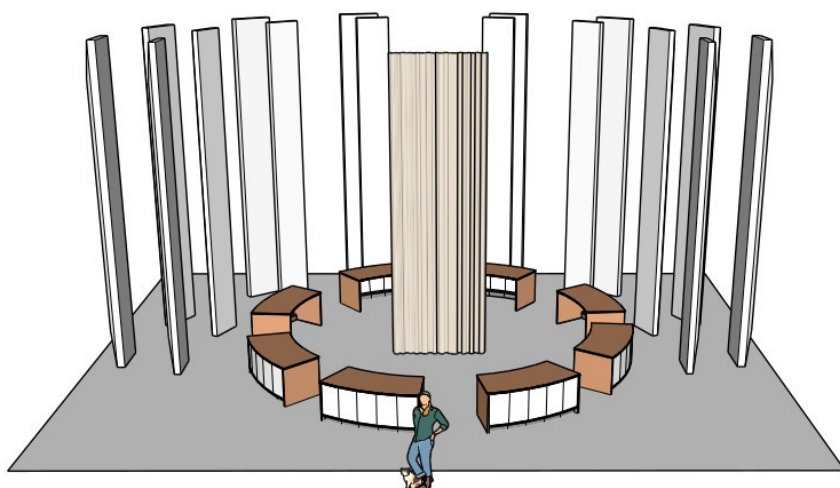
Wat opvalt is dat het perspectief is gewisseld: in een gewone game zien we waar het personage naar toe loopt. In Gambling Game komt het personage naar ons toe. Naar het fort wat Europa is geworden.

In het eerste deel van de voorstelling staat deze bizarre game centraal. We zien hoe SK zich een weg baant en obstakels overwint. Deze worden hem, in real time, voor de voeten gelegd door anonieme bedieners: de digitale grenswachters, de 'Keepers of the Gate'.



Maar een game is nog geen setting voor een theaterstuk. Voor het decor baseerde SKaGeN zich op de aula van het Europese Parlement in Brussel. Daar werd in september 2023 een confronterende ondervraging gehouden van de directeur van het agentschap voor de Europese grensbewaking, FRONTEX. Deze organisatie kwam de voorbije maanden regelmatig in het nieuws. De best gefinancierde Europese instantie blijkt niet optimaal te functioneren (zie bijlage). Het tweede deel van de voorstelling is een *re-enactment*, een herbeleving, van deze hoorzitting.

**Eric Engels, de ontwerper van het decor, beschrijft het als volgt:**



*Het halfmond van de westerse macht in een spreidstand tussen visie, verval en onvermogen. De koffiemachine als belangrijkste houvast. Een projectievlak voor patserige propaganda en marketing in schril contrast met de stoffige en doorgezeten bureaustoelen en achterhaalde technologie. In de Europese 'war room' worden waarden verdedigd en morele standpunten bevochten. Maar stilaan worden de aanwezigen opgeslokt en belanden ze in de achterkamer, een kelder tussen de lege kartonnen dozen van de grootmachten.*



**Barbara De Laere, kostuumontwerpster, maakte ook een aantal bewuste keuzes:**

*De drie personages die op de scène staan, zijn neutrale ambtenaren: ze mogen geen emoties tonen, geen persoonlijke mening hebben, geen identiteit etaleren die hun werk en beslissingen in de weg kunnen staan. Ze gaan letterlijk en figuurlijk op in het decor.*

*Daarom kozen Julia Weisbrich (kostuumassistentie, nvdr) en ik voor uitgebleekte kostuums die de tinten van het decor aannemen. Onder die vergrauwde tint is de individualiteit van personages nog nét te zien.*



*Om esthetische redenen beslisten we om een combinatie te maken van verschillende prints zoals bolletjes, strepen, ruiten zodat het algemeen beeld toch levendig genoeg bleef.*

*Bij de scènes in het Europees Parlement krijgen de drie personages een toegangspas om de hals. Die zijn gemaakt naar voorbeeld van de officiële toegangspassen. Het maken van kleine rekwisieten, dit*

*soort en andere, is iets waar ik altijd blij naar uitkijk. Er wordt beroep gedaan op andere skills dan die van kostuums maken en hierbij kan ik mij vaak echt uitleven.*

*Op de schermen is nog een vierde personage te zien, SK, zowel als digitaal figuur als de man op wie het game-personage gebaseerd is. Het bedenken van zijn kostuum gebeurde in samenspraak met de ontwerper van de digitale animaties, Sam Gielen.*

*Tijdens de opnames met de 'echte' Sajid Khan sprak ik met hem over de praktische kant van kleren en schoenen tijdens zijn Game, zijn vlucht. Hij vertelde me dat hij exact dezelfde schoenen had als degene ik voor hem gekocht had. Stevige, lichtbruine wandelschoenen. Zo was hij zeker dat hij zijn enkels niet zou omslaan als hij moest vluchten en wegrennen van politie, bij grenscontroles, wie dan ook. Toen ik hem vroeg hoe hij onderweg zijn kleren kon proper houden en of die dan in kampen waar hij tijdelijk verbleef gewassen konden worden, antwoordde hij simpelweg dat hij die weggooiden als ze vuil waren en nieuwe zocht of kocht. Het was belangrijk dat hij propere kleren aanhad, zodat hij zeker geen aandacht trok bij autoriteiten en controles.*

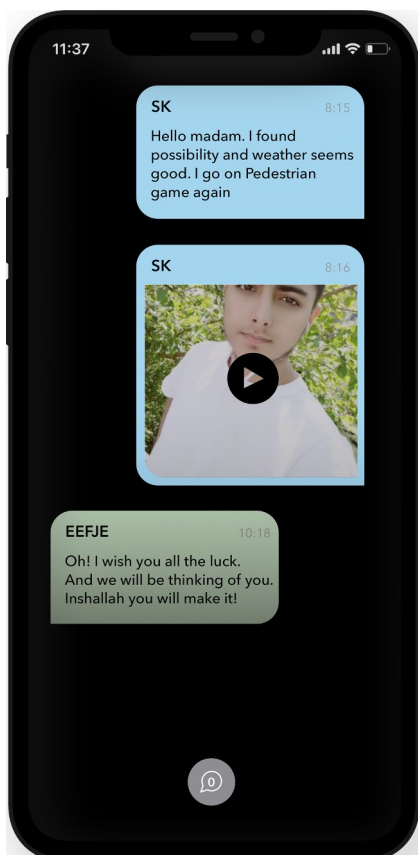
## De OORSPRONG van het verhaal en het project.

Het verhaal van Sajid Khan, kortweg SK, inspireerde reeds verschillende projecten. Nederlandse documentairemaaksters Eefje Blankevoort en Els Van Driel ontmoetten SK de eerste maal in Griekenland. Vervolgens bleven ze in contact en werd hij één van de tien jongens wiens traject werd verteld en getoond in hun documentaire **Shadow Game** (2021).

**De film is op meerdere online platformen te bekijken: <https://shadowgame.eu/nld/film-2/>**

SK komt uiteindelijk aan in Antwerpen en maakt samen met Els en Eefje de documentaire **The Mind Game** (2023). In **The Mind Game** zie je hoe SK als één van de duizenden niet-begeleide minderjarige vluchtelingen op zoek is naar bescherming in West-Europa. Vaak maken deze kinderen al jaren een levensbedreigende reis door - die ze 'the game' noemen. In het land van aankomst hopen ze naar school te gaan en een nieuw leven te beginnen. Maar dan begint een heel nieuw spel: 'the mind game'. Hoe ga je als kind om met de enorme mentale druk van de reis, met wantrouwende autoriteiten en verontrustende berichten van het thuisfront? **The Mind Game** is een intieme film over de psychologische druk waar jonge vluchtelingen mee te maken hebben, grotendeels gefilmd vanuit een eerstehands perspectief.

Momenteel werkt Prospektor aan een documentaire over Frontex, het Europees grens – en kustwacht agentschap, dat ook in de voorstelling **Gambling Game** wordt gethematiseerd.



SKaGeN maakte in 2022 het tweeledige **SneakPeek Shadow Game**. Een smartphone voorstelling in de door SKaGeN ontwikkelde SneakPeek app. Het publiek kan meelesen in de intense messenger-conversatie tussen Eefje, een Nederlandse documentairemaakster, en Sajid Khan, een minderjarige Afghaanse jongen op de vlucht voor de Taliban en op weg naar Europa.

Deze online voorstelling is nog steeds beschikbaar. Individuele tickets zijn beschikbaar via:

**<https://sneakpeek.nu/voorstellingen/shadow-game/>**

De voorstelling is gratis voor leerkrachten en begeleiders. Voor klassen en groepen zijn er voordelige pakketten beschikbaar. Hiervoor kunt u mailen naar [suzanne@skagen.be](mailto:suzanne@skagen.be)

*Zie aparte bundel voor het volledige spel – enkel de eerste pagina is in deze bundel opgenomen.*

## Ontsnappingssimulatiespel

*Deze pagina is niet voor de deelnemers bestemd.*

**Doel van het spel:** Deelnemers kunnen zich beter inleven in vluchtelingen omdat ze kennismaken met (slechts) enkele van de conflicten en emoties die mensen op de vlucht meemaken.

**Vorbereiding:** Kopieer alle kaarten (26 kaarten, telkens 2 per pagina). Knip ze uit en leg ze klaar. Maak een stapeltje voor het verwachte aantal groepen. Alleen de spelleider(s) mag/mogen de kaarten uitdelen!

### **Procedure:**

1. Deelnemers vormen groepjes van ca. 4 à 6 personen (tot 8 werkt het nog goed).
2. Leg de beginsituatie uit (zie hieronder). Leg uit dat tijd niet belangrijk is en dat er geen winnaar is. **Let op: Sommige situaties kunnen confronterend werken voor mensen met een vluchtgeschiedenis. Spreek dit misschien kort door met de betrokken personen. Indien er personen niet wensen deel te nemen, kunnen ze eventueel als spelbegeleiders worden ingezet.**
3. Elke groep krijgt kaart nr. 1. De groep moet daarna telkens een consensusbeslissing nemen om verder te kunnen gaan en een volgende kaart te kiezen.  
Geef niet alle kaarten in één keer aan de groepen, maar geef als leerkracht (en spelbegeleider) de gekozen kaart aan de respectievelijke groep.
4. Als alle groepen bij de laatste kaart zijn, volgt een gezamenlijk gesprek.

**Duur:** ongeveer 30 à 40 minuten zonder inleiding en reflectie aan het einde van het spel.

**Beginsituatie:** Er is een ernstige crisis uitgebroken in Centraal-Europa. In jouw stad wordt hevig gevochten. Er is geen veiligheid meer en de openbare orde is grotendeels ingestort. Nu is ook je huis verwoest en zijn al je bezittingen verloren gegaan. Je hebt tijdelijk onderdak gevonden bij familie, maar dat is geen oplossing. Je ziet geen toekomst en besluit te vluchten.

Er is een gerucht dat Jordanië altijd veel vluchtelingen heeft opgenomen en daarom wil jij ook proberen om daarheen te vluchten. Maar helaas zijn alle vliegvelden in België gesloten ...

Jullie zijn een groep familieleden. Er zijn ook kinderen en grootouders in de groep en jullie willen bij elkaar blijven. Er moeten altijd beslissingen worden genomen tijdens een vlucht. Het is belangrijk dat jullie het eens zijn en bij elkaar blijven.

**Inhoud:** Het plot is natuurlijk fictief en zal hopelijk nooit werkelijkheid worden. De problemen die zich onderweg voordoen zijn echter vrijwel allemaal ontleend aan waargebeurde verhalen van mensen op de vlucht.

*De volgende pagina is wél bedoeld voor de deelnemers*



migratie

## Europa dreigt “medeplichtig” te worden aan dood van migranten, waarschuwt ombudsman



**Doordat het Europese grensagentschap Frontex afhankelijk is van de lidstaten, dreigt het medeplichtig te worden aan mensenrechtenschendingen, stelt de Europese ombudsman na onderzoek naar de scheeps-ramp met de Adriana vorig jaar.**

Vorig jaar op 14 juni kapseisde de Adriana. De opvarenden smeekten urenlang om hulp, maar de Griekse kustwacht en het Europese grensagentschap Frontex grepen niet in. De oude vissersboot was gemaakt voor maximaal 400 opvarenden, maar had 750 migranten aan boord. Bij de ramp kwamen naar schatting 600 opvarenden om. Het waren hoofdzakelijk mensen uit Syrië, Palestina, Egypte en Pakistan.

De Europese ombudsman opende een onderzoek naar de rol van het Europese grensagentschap Frontex in de ramp. In het rapport, dat de waakhond woensdag publiceerde, wordt vooral gewezen op de gebrekkige opzet van Frontex als organisatie.

Het agentschap kan alleen optreden met de goedkeuring van de lidstaat waar het opereert. Als die lidstaat de mensenrechten schendt en structureel faalt om mensen te redden, kan de Europese Unie zo medeplichtig worden aan de dood van migranten, oordeelt de ombudsman.

Hervorming nodig

Het rapport ziet geen duidelijke schendingen van de eigen regels en procedures van Frontex tijdens de ramp met de Adriana, juist omdat de opzet van het agentschap niet goed is. Frontex moest immers de Griekse kustwacht volgen, en die reageerde afwachtend, met catastrofale gevolgen.

Daarom dringt een hervorming van Frontex zich op, zegt de ombudsman in een persbericht. De verplichting van Frontex om de fundamentele rechten van mensen te vrijwaren, staat immers op “gespannen voet”, met de opdracht om lidstaten slechts te ondersteunen in operaties.

Frontex kan zich volgens de ombudsman best terugtrekken uit de landen die structureel tekortschieten in het redden en beschermen van migranten. Anders dreigt de EU medeplichtig te worden aan mensenrechtenschendingen met potentieel dodelijke gevolgen.

Het rapport legt daarmee de vinger op een oude wonde. Bijna alle landen aan de Europese buitengrenzen deden de voorbije jaren aan gewelddadige en illegale pushbacks. Vorig jaar ging het volgens een rapport van 11.11.11 om minstens 300.000 pushbacks. Daarbij kwamen regelmatig mensen om.

Maar als Frontex zich moet terugtrekken uit elk land dat de mensenrechten schendt aan de grenzen, is het afwezig aan de buitengrenzen. Dat zou het grensagentschap, het best gefinancierde agentschap van de EU, overbodig maken.

migratie

## Jongeren op de vlucht: 'THE GAME'



'The game', zo noemen migranten het kat-en-muisspel met de Kroatische politie om Europa binnen te raken. Ze worden geslagen, opgejaagd en vernederd. Als kersvers Schengenlid beloofde Kroatië nochtans zijn grenzen 'fatsoenlijk' te bewaken. De Standaard ging ter plaatse en sprak met de verliezers van het spel.

Samira Ataei

Zaterdag 8 juni 2024 om 03:00

Mohammad (33) en Yonas (28) halen een frisse neus. Het is 30 april, de lentezon heeft de containers waarin ze slapen zodanig opgewarmd dat hun kamer als een bakkersoven aanvoelt. Samen met 150 andere mannen verblijven de Marokkaan en de Algerijn in Lipa, een vluchtelingenkamp net buiten de Bosnische grensstad Bihac, omgeven door bossen en heuvels. Ze steken de grindweg over en zetten zich neer op plasticen stoeltjes. Achter hen houdt Edita (28) een winkeltje open. Een kopje thee of koffie kost er enkele Bosnische inwisselbare marken. Behalve koeken en frisdranken kun je in de 'game shop' ook regenjassen, slaapzakken, joggingbroeken en sportschoenen vinden. Kortom, alles wat 'the game' vereist.

De keuzes van Europa

Ons leven wordt steeds meer bepaald door Europese beslissingen. De inzet van de Europese verkiezingen op 9 juni, als bijna 450 miljoen Europeanen naar de stembus trekken, is dus hoog. Krijgen we de grote doorbraak van uiterst rechtse partijen? Welke keuzes moet Europa maken rond landbouw, asielzoekers, klimaat? En hoe worden die straks gestuurd door onze stem? De Standaard trekt naar plekken waar de discussie op het scherp van de snee wordt gevoerd.

Lees hier alle reportages

'Het spel' is wat migranten hun verwoede pogingen noemen om het grondgebied van de Europese Unie te bereiken. Aan de ingang van Lipa staan 'taxi's' klaar om mensen de grens over te smokkelen. Enkele meters verderop slaan Bosnische bewakers een babbeltje. "Iedereen weet wat hier gebeurt", zegt Edita. De twintiger houdt al twee jaar het winkeltje open. Ze heeft al honderden mannen zich zien voorbereiden op een nieuwe game. Er is niet alleen de 'taxi game', maar ook de 'truck game', de 'tourist game' en de 'walking game'. Die zijn niet zonder risico's. De grens bestaat uit ruig berggebied, ligt bezaaid met oude oorlogsmijnen en vormt de habitat van dieren zoals beren en wolven. Aan de overkant wacht de laatste horde: de Kroatische grenswacht.





De game shop. — © Armin Durgut

Kroatië staat ervoor bekend al acht jaar migranten met geweld en pesterijen terug te duwen over de grens met Bosnië, zonder de kans om asiel aan te vragen. Zulke pushbacks zijn illegaal volgens het Europese en internationale recht. Media, ngo's en mensenrechtenorganisaties doen al jaren gedetailleerd verslag van hoe Kroatische grenswachters migranten slaan met stokken, mensen aan bomen vastbinden, geweren tegen hun slaap zetten en migranten dwingen blootsvoets terug te keren. Een rapport van het antifolteringscomité van de Raad van Europa is resoluut: het politiegeweld dat plaatsvindt aan de Kroatische grenzen is systemisch.

Zagreb blijft de grootschalige pushbacks ontkennen, ook al stapelen de bewijzen zich op. In 2022, na twee piekjaren van geweld – de Danish Refugee Council (DRC) telde toen minstens 25.000 pushbacks – leek het tij te keren. Kroatië wilde toetreden tot de Schengenzone. “Na al die schandalen moest het land zijn imago oppoetsen”, zegt Sara Kekus, de Kroatische projectmanager van het Centre of Peace Studies (CPS), aan de telefoon. “Het grensbeleid mocht geen heikel punt vormen. Dat vertaalde zich, voor even, in minder geweld.” Dat bevestigen andere hulpverleners en onderzoekers die De Standaard heeft gesproken. Minder pushbacks betekende ook dat er tijdelijk meer mensen het land in raakten. Vorig jaar kreeg Kroatië een recordaantal van 68.000 asielaanvragen, een vijfvoud van het jaar ervoor. “Wij wilden in die periode de regering overtuigen om definitief komaf te maken met het pushbackbeleid. Maar het geweld laaide na de zomer weer op.”

Aan de game shop in kamp Lipa heeft zich intussen een groep mannen rond Mohammad en Yonas verzameld. Ze drinken thee, roken sigaretten en vertellen over hun ervaringen in de bossen aan de grens. Allemaal hebben ze meermaals het spel gespeeld. Allemaal hebben ze het spel steeds verloren. “Als de Kroaten je pakken, nemen ze alles van je af”, zegt Mohammad. “Je gsm, je geld, je waardigheid. Eén keer mocht ik alleen mijn onderbroek houden.” Hij glimlacht beschaamd. Mohammad is al negen maanden in Bosnië. Tien keer heeft hij geprobeerd om de grens met Kroatië over te steken. Hij wil doorreizen naar Spanje om bij zijn vrouw en dochtertje Amira te zijn. Telkens duwden de Kroatische grensagenten hem terug. “De laatste keer was tijdens de ramadan. Ze kwamen met vijftien agenten op ons af. De Kroaten hebben mij zo hard geslagen dat mijn ribben nog steeds gekneusd zijn.”

Yonas luistert aandachtig. Hij heeft Algerije zes weken geleden verlaten. “Omdat leiders in Algerije te veel macht hebben”, zegt hij. “En mijn handels-diploma leverde daar niets op.” België is zijn einddoel, omdat hij gelooft daar vrijer te zijn. Yonas heeft zich al elf keer aan de oversteek gewaagd. “Eén keer was het ons gelukt. We raakten tot in Glina (stad in Kroatië op 10 kilometer van de grens, red.). Maar een vrouw merkte ons op de bus op en belde de politie. Agenten hielden ons vast in het politiekantoor en brachten ons terug naar de grens. Grenswachters sloegen en schopten ons, en dumpten ons nadien in de bossen. ‘Ga’, zeiden ze.”

“In het weekend durven ze nog harder te zijn”, gaat Yonas verder. “Dan moet je het niet eens proberen. Niemand ontsnapt. Het houdt mij niet tegen. Ik weet dat ik geslagen en beroofd zal worden, maar ik niet bang.”  
In de game shop.

Ibrahim is ouder en al langer in Lipa. Hij heeft al veel vrienden verloren onderweg. Tijdens het gesprek schudt de Marokkaan af en toe stilletjes zijn hoofd. “Ik wacht al maanden op een operatie”, zegt hij, terwijl hij een grote paarskleurige wonde op zijn rug toont. “In de rivier geduwd. Eergisteren gebeurde hetzelfde met een Algerijns gezin. De grenswachters duwden een jongetje met zijn vader en moeder de rivier in. Hij was amper twaalf.”

De tientallen migranten en hulpverleners met wie De Standaard sprak, bevestigen de verhalen van Mohammad en de andere mannen in kamp Lipa. Ze tonen ook hoe pushbacks het normaal zijn geworden aan de Europese buitengrenzen. Vorig jaar organiseerden Europese lidstaten minstens 340.000 illegale pushbacks. Van de Griekse landsgrens met Turkije langs de rest van de ‘Balkanroute’ worden migranten vastgezet, vernederd en opgejaagd. The game is het eindspel. Wie over de Bosnisch-Kroatische grens is geraakt, kan vrij door de Europese Unie reizen. “Kroatië moet de rotklusjes opknappen”, zegt Ines Tanovic, een Bosnische filmmaker en de oprichter van de hulporganisatie Kompas. “En dat doet het met plezier.”

# dS De Standaard

Woensdagochtend 1 mei. Drie moeders kletsen bij in de schaduw, terwijl hun kleuters bellen blazen en proberen te vangen. Op het lege centrumplein wappert de Palestijnse vlag. Voor de overwegend islamitische inwoners van Bihac zijn de herinneringen aan de oorlog niet ver weg. De grensstad werd in de jaren 90 drie jaar lang belegerd tijdens de burgeroorlog. Er stierven naar schatting vijfduizend mensen. De gevels van huizen zitten nog vol kogelgaten. De stad is, net zoals veel andere middelgrote steden in Bosnië, sterk vergrijsd. Door het gebrek aan werk en perspectief trekken twintigers naar andere oorden.

De Franse Anna (25) en de Italiaanse Jacopo (23) nemen me op sleeptouw. Ze brengen enkele weken door in Bihac als vrijwilliger voor No Name Kitchen (NNK). De hulporganisatie zet zich sinds 2018 in voor migranten in Bosnië en is ook actief in andere 'hotspots', zoals Noord-Frankrijk en Bulgarije. NNK verzamelt getuigenissen van pushbacks, maar probeert ook mensen op de vlucht te helpen door bijvoorbeeld squat assessments te doen. Met een koffer vol zeepejes, waslapjes en doekjes rijden we vanuit het magazijn naar squats. Dat zijn leegstaande panden, kippenhokken of geïmproviseerde kampementen in een open veld waar migranten en asielzoekers overnachten als ze de grens proberen over te steken.

"Er zijn er honderden", zegt Jacopo. Hij toont op zijn gsm de coördinaten van de acht squats die we vandaag aandoen. "We trekken naar de plekken waar the game begint." Vijf uur lang wandelen we aan de voet van de Pljesivica-berg. Bij elke stop inspecteren Anna en Jacopo nauwlettend de squat. Ze maken foto's en vergelijken ze met die van hun vorige bezoek. "Als er ergens een lek is, schrijven we dat op", zegt Jacopo. "Zo weten de vrijwilligers bij een volgende ronde dat ze hier herstelwerken moeten uitvoeren." Het duo gaat snel te werk. Als iemand hen zou opmerken, kunnen ze in de problemen komen. Bosnië verbiedt de hulp van informele hulporganisaties zoals NNK.

Vrijwilligers Anna en Jacopo van No Name Kitchen brengen hulpkits naar de squats, waar migranten en asielzoekers overnachten als ze de grens proberen over te steken.

Vrijwilligers Anna en Jacopo van No Name Kitchen brengen hulpkits naar de squats, waar migranten en asielzoekers overnachten als ze de grens proberen over te steken.



Een typische squat. — © Armin Durgut

In de miezer trekken we van squat naar squat. Soms zijn de panden heringericht met geïmproviseerde bankjes. "Hier is zelfs schoongemaakt", zegt Anna. Ze haalt een bezemsteel tevoorschijn. "Die was er de vorige keer niet." Geopende blikken bonen en tonijn liggen op de grond naast gebruikte tandenborstels en versleten truien. In een van de panden liggen een koran en een bijbel in het midden van een tafel. Hoewel de squats telkens leeg zijn, bewijzen de smeulende vuurtjes, nieuwe graffiti op de muren en verse moddersporen dat hier mensen passerden. En dus besluiten Anna en Jacopo overal een hulpkit achter te laten.

's Avonds zit ik met de NNK-activisten op een terras. Ze komen uit alle uithoeken van Europa en zitten in verschillende fases van hun leven. De ene studeert, de andere neemt een sabbatjaar, nog iemand heeft een carrière achter de rug. In Bihac staan hun levens gedurende enkele weken volledig in het teken van mensen op de vlucht. Er wordt bier gedronken, de sfeer is ontspannen. In de verte zwaait een arts van het Rode Kruis. Hij komt migranten met verwondingen helpen. Behalve geweld zie je ook dit aan alle Europese grenzen waar the game plaatsvindt: hulpverleners, activisten, anarchisten en jongeren die geven om mensenrechten. Een plek bieden

Mimi (38) is na een lange tocht vanuit Nepal, inclusief een gevaarlijke oversteek met de boot naar Cyprus, in Bosnië beland. In de twee weken dat ze hier is, heeft ze zich al drie keer aan the game gewaagd. Vastbesloten om Italië te bereiken trekt ze binnenkort opnieuw de bossen of, zoals zij het noemt, "de jungle" in. "Ik ben net terug van een mislukte game", vertelt ze onder een luifel. "We vertrokken met een groep van zeventien mensen. De anderen slaagden erin de grens over te steken, maar de grenswachters hadden mij en enkele andere vrouwen te pakken." Ze maakt van haar hand een pistool en richt naar de hemel. "Pang, pang, pang! Ze bevalen ons terug te keren." Mimi lacht nerveus. "Ik begrijp dat de Kroaten hun plicht vervullen. Dat doe ik als moeder ook. Ik wil een leven opbouwen voor mijn twee zonen."



We ontmoeten Mimi in het dagcentrum van de hulporganisatie Jesuit Refugee Service in Bihac. Hier ontvangt Roberta Niksic dagelijks 30 tot 40 migranten. Wanneer we arriveren, is een groepje tieners ijverig de lunch aan het voorbereiden. Een grote pot kabsa staat op het vuur. Shirif maakt een salade, terwijl Noor en Huda de tafel dekken. De meisjes zijn afkomstig uit Marokko, Tunesië en Syrië. Ze verblijven in een vluchtelingenkamp voor families en kinderen. Dat bevindt zich, in tegenstelling tot Lipa, dat bedoeld is voor alleenstaande mannen, in het centrum van Bihac. “Wie in vluchtelingenkampen leeft, is geïsoleerd van de gemeenschap”, zegt Niksic. “Wij bieden hen een plek om rond te hangen, bordspellen te spelen of met ons te eten.”



De Franse Anna, vrijwilliger bij No Name Kitchen. — © Armin Durgut

Niksic kijkt rond aan tafel. “Al deze kinderen hebben pushbacks meegemaakt”, zegt ze. “Ze hebben nood aan een plek waar ze de bossen even kunnen vergeten.” Niksic is de voorbije vier jaar zelf ook die bossen in getrokken, naar de squats waar migranten verblijven. Ze slaat een praatje met hen, deelt kleding en schoenen uit en verzamelt getuigenissen die ze met de media deelt, zoals ze dat bij NNK doet. Wanneer we Niksic onze indruk vertellen dat de squats verlaten lijken, knikt ze. “De squats zijn geen primaire verblijfplaats meer voor de migranten. Hetzelfde geldt voor de kampen. Migrantenvrijers kiezen ervoor om elders te overnachten. Dat komt omdat de routes zijn veranderd.”

Uit het zicht

In december 2022 gaf de Europese Raad Kroatië groen licht om aan te sluiten bij de Schengenzone. In principe mag dat niet als er pushbacks plaatsvinden, maar de bezoeken van de EU-rapporteurs leverden “geen bewijs” op. Eerder werk van journalisten, ngo’s en de Raad van Europa werd genegeerd. De Europese onderzoekers focusten uitsluitend op de indrukken van hun – vooraf aangekondigde – bezoeken. “Een georkestreerd onderzoek”, noemde het Europees Parlement het. Ondanks structureel geweld kon Kroatië toch deel uitmaken van de Schengenzone. Sindsdien gaan de praktijken door. Vorig jaar telde de Danish Refugee Council minstens 3.331 pushbacks vanuit Kroatië naar Bosnië. Dit jaar lijkt dat niet anders te worden.

“Vroeger verbleven mensen weken of maanden in squats alvorens ze een poging waagden om de grens over te steken”, gaat Niksic verder. “Dat kwam omdat ze zich meestal te voet aan die oversteek waagden. Op die manier waren de migranten een gemakkelijk doelwit voor de grenswacht. Ze hadden ook veel tijd nodig om hun verwondingen te laten genezen. Nu bieden mensensmokkelaars migranten onderdak in privéhuizen en smokkelen hen vooral in taxi’s. Vroeger zag je mensen verwond en bebloed terugkeren van een pushback, nu gebeurt alles veel meer uit het zicht. Dat er daardoor minder geweld of pushbacks zouden zijn? Nee, dat niet.”

## **BIJLAGE 3**

PROGRAMMABLAD recto/verso (zie volgende 2 pagina's)



## GAMBLING GAME PROGRAMMABLAD

SKaGeN maakte in 2022 *SneakPeek Shadow Game*: een documentaire smartphone voorstelling in de door SKaGeN ontwikkelde SneakPeek app. Daarin kon de toeschouwer al kennismaken met het verhaal van de 16-jarige Sajid Khan (SK). SKaGeN ging aan de slag met duizenden berichten, video's en geluidsfragmenten die de Nederlandse documentairemakers Eefje Blankevoort, Els van Driel en SK naar elkaar stuurden in de periode tussen 2020 en 2022. In één van die berichtjes vraagt SK 's avonds laat aan Eefje of ze voor hem 'credit' kan kopen met een Google Card voor het spel PUBG, een online multiplayer videogame waarbij je als speler gedropt wordt in een vijandige omgeving.

Het gamelandschap vertoonde veel gelijkenissen met de omgeving waar SK zich toen in bevond aan de Bosnisch-Kroatische grens. Om zich te ontspannen, zocht hij dus een gelijkaardige maar virtuele realiteit op. Dat prikkelde de verbeelding van SKaGeN tot een vervolgverhaal, deze keer in de vorm van de zaalvoorstelling *Gambling Game*. Ook deze voorstelling vertrekt dus vanuit de ervaringen van SK. Daarnaast baseert SKaGeN zich op ander documentair materiaal: de verslagen van de subcommissie mensenrechten van het Europees Parlement. Samen versmelten ze tot een fictief geheel.

Om uit zijn harde realiteit te ontsnappen, verliest SK zich in een online game. Hij put uit zijn ervaring als jongere op de vlucht om grenspatrouilles, raids en obstakels te ontwijken en bovenal om voldoende credits te behouden om te overleven.

Terzelfdertijd wordt de kersverse directeur van Frontex, het Europees grens- en kustwacht agentschap, op het matje geroepen door de subcommissie mensenrechten in het Europees Parlement. Waar ligt de verantwoordelijkheid voor het geweld dat illegaal gedoogd wordt aan de Europese buitengrenzen?

*Gambling Game* toont de beide kanten van het 'spel' waar jonge migranten zich aan wagen: de kant van zij die komen en de kant van zij die aan de poort van Fort Europa staan. Wie is David en wie is Goliath in dit verhaal? En wie zit uiteindelijk aan de knoppen? De mens aan de grens, de mens die hoge functies bekleedt, of de mens die liever zijn handen en gedachten niet vuil maakt?

Het is een voorstelling vol contrasten: tussen documentaire en fictie, tussen live en digitaal, tussen SK en Frontex, maar evengoed tussen de Europese ambtenaren, grensbewakers en inwoners die, of ze het nu willen of niet, een positie innemen in dit verhaal.

**Concept:** Korneel Hamers / **Van en met:** Sajid Khan Nasiri, Clara Van den Broek, Sofie Palmers (als roterende cast), Korneel Hamers, Valentijn Dhaenens, Mathijs F Scheepers (als roterende cast) / **Dramaturgie & research:** Elisa Demarré / **Scenografie, technische leiding en lichtontwerp:** Eric Engels / **Technische assistentie:** Jens Clerbout, Joaquin De Rycke / **Geluidsontwerp :** Tim Vets / **Unreal Engine animatie:** Sam Gielen / **After effects:** Jaak De Digitale / **Graphics:** Lidia Nagibina / **Drone beelden:** SKY VISION bv / **Montage:** Nils Janssens / **Kostuum en requisiten:** Barbara De Laere, Julia Weisbrich / **Productionele en administratieve ondersteuning:** Suzanne De Clercq / **Productie:** SKaGeN & De Studio, Perpodium / **Met steun van:** De Vlaamse Gemeenschap, Taxshelter voor de podiumkunsten.

**Gesproken talen in de voorstelling:** Nederlands en Engels

## Uit het gesprek tussen journaliste Irene Van Der Linde (De Groene Amsterdammer), theatermaker Korneel Hamers (SKaGeN) en dramaturge Elisa Demarré

**KH:** *SneakPeek Shadow Game* was de aanleiding om de *Gambling Game* voorstelling te maken. Op een gegeven moment wil SK *PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds)* spelen, een game die bij 16-jarigen heel populair is. We vonden het zo frappant als we die berichten lazen en screenshots van dat spel zagen. Het gaat over een personage dat ergens wordt gedropt, een opdracht moet uitvoeren en zijn weg moet zien te vinden in een landschap dat erg gelijkend was aan waar hij zich op dat moment bevond (*Bosnië-Herzegovina nvdr*).

**ED:** En tegelijk toont het dat hij echt nog adolescent is en zich ontspant op een manier die heel typisch is voor die leeftijd. Op dat vlak is hij helemaal niet anders dan jongeren aan deze kant van de grens.

**IV:** Dus er zijn wel meer jongens en meisjes die dit doen?

**KH:** Ja, dat leeft echt bij de jeugd. We vroegen ons af of we niet zelf zo'n game konden ontwikkelen. Een fictieve omgeving creëren waarbij we met echt documentair materiaal aan de slag konden gaan. Het hoofdpersonage van *Gambling Game* is opnieuw SK, alleen belandt hij nu in situaties waar hij nooit echt heeft ingezet. Die zijn fictief. Hij legt zijn parcours af in een game die we nabouwden.

**IV:** Het verhaal van hij die wil komen en het verhaal van Europa die de grenzen dicht wil dus.

**KH:** Het Europa dat worstelt met of en hoe we hem moeten ontvangen. We hebben veel vooronderzoek gedaan. Nu zitten we in een momentum waarin de regels worden veranderd (*het nieuwe migratiepact van de EU, nvdr*). De eerste selectie gebeurt nu aan de buitengrenzen.

**ED:** En het verzamelen van biometrische data in Eurodac, de Europese database, wordt uitgebreid.

**KH:** In de voorstelling stellen we de vraag wie die mensen zijn die de beslissingen nemen.

**IV:** En wie voert de controles uit, want dat blijkt binnen dit nieuwe pact heel belangrijk. Ik schrijf nu al even over dit onderwerp. Dingen die ik tien jaar geleden beschreef als extreme maatregelen zijn intussen heel gewoon geworden. Ik heb in de loop van die tien jaar toch een opschuiving gezien in de richting van het inhumane. De pushbacks aan de buitengrenzen zijn dan wel illegaal, maar er wordt heel weinig aan gedaan. Tien jaar geleden was daar veel meer verontwaardiging over. Nu is er eerder een houding van 'het moet nu eenmaal gebeuren'. Dat zie je toch ook wat gereflecteerd in het migratiepact. Je ziet er een verharding in terug. Als je een kijkje neemt op de website van Frontex dan zie je een kaartje van Europa met de routes van migranten vanuit het oosten en het zuiden in dikke rode pijlen alsof het een vijandige invasie betreft.

**ED:** Het narratief is ontzettend bepalend. We merkten ook in het onderzoeksmateriaal dat migratiestromen en criminele activiteiten zoals drugsverkeer zonder verpinken in één adem worden genoemd. De dreiging, die er niet noodzakelijk is, wordt zo haast gecreëerd.

**IV:** Uiteindelijk zijn we natuurlijk allemaal medeverantwoordelijk. We stemmen voor onze nationale regeringen en de Europese Raad (*bestaande uit de regeringsleiders van de 27 lidstaten nvdr*) heeft toch de grootste invloed uitgeoefend op het migratiepact. Dat is direct democratisch, maar daar zijn we dus wel medeverantwoordelijk voor.

**KH:** Toch vellen we in de voorstelling geen oordeel. Objectief is het natuurlijk ook niet. Theater dient eerder om het debat te openen, het is een context waarin heel veel kan worden gezegd.

Meer info en speellijst: [www.skagen.be](http://www.skagen.be)



## COLOFON: Wat is SKaGeN?

SKaGeN is een avontuurlijk theatercollectief, gevestigd in Antwerpen. Het theatercollectief onderzoekt en presenteert hedendaagse onderwerpen op een eigenzinnige en grensverleggende manier en gaat daarbij moeilijke uitdagingen aan. Daarbij wordt gebruik gemaakt van de nieuwste formats en technologieën, zoals de ontwikkeling van een app of het op het podium brengen van AI en real-time ontwikkeling van algoritmes. SKaGeN bedenkt nieuwe uitvindingen en gaat allianties aan met partners binnen en buiten het culturele veld. SKaGeN vindt dat theater een levende kunst is, zonder vaste vorm of grens. Elke voorstelling onderzoekt deze drang naar vernieuwing: qua vorm, taal, inhoud en ondernemerschap. Al 20 jaar reikt SKaGeN daarbij ook resoluut de hand naar hun publiek. Samen ontdekken en beleven ze de nieuwe mogelijkheden van het theater van vandaag en morgen. Het gezelschap creëert en speelt in Vlaanderen en presenteert zijn producties in het buitenland.

## CREDITS: Wie is wie?

**Concept Gambling Game:** Korneel Hamers

**Concept SneakPeek-app:** Mathijs F Scheepers

**Première gecreëerd en gespeeld door:** Sajid Khan Nasiri, Korneel Hamers, Clara Van den Broek, Valentijn Dhaenens.

**Voorstelling op tournee gespeeld door:** Sajid Khan Nasiri (SK), Korneel Hamers (Personage), Sofie Palmers (Personage 1) / Mathijs F Scheepers (Personage 3),

**Dramaturgie & research:** Elisa Demarré

**Scenografie, technische leiding en lichtontwerp:** Eric Engels

**Technische assistentie:** Jens Clerbout, Joaquin De Rycke

**Geluidsontwerp:** Tim Vets

**Unreal Engine animaties:** Sam Gielen

**Digitale bewerking:** Jaak De Digitale

**Graphics:** Lidia Nagibina

**Drone beelden:** SKY VISION bv

**Montage:** Nils Janssens

**Kostuum en requisieten:** Barbara De Laere, Julia Weisbrich

**Samenstelling lesmap:** Korneel Hamers, Julia Weisbrich.

**Productionele en administratieve ondersteuning:** Suzanne De Clercq

**Productie:** SKaGeN & De Studio, Perpodium

**Met steun van:** De Vlaamse Gemeenschap: *Verbeelding Werkt*, Taxshelter voor de podiumkunsten

*De première vond plaats op 21 maart 2024 in De Studio in Antwerpen. De voorstelling is op tournee in Vlaanderen en Brussel tot eind 2025.*